

1 Holdningspapiret blev vedtaget af DUFs styrelse den 18. september 2024

2

3 **DUFs holdning til et digitaliseret samfund**

4 Demokratiet skal vindes for hver generation. Den digitale revolution har bragt både muligheder og
5 udfordringer med sig, og det er afgørende at udnytte mulighederne til at styrke demokratiet,
6 samtidig med at vi konfronterer de trusler, der kan underminere demokratiet, trivsel og rettigheder
7 som ytringsfriheden. Dette kræver fokus på både struktur- og individniveau. Vi er en del af en
8 digital infrastruktur, og vi vil sikre, at den afspejler vores demokratiske og kulturelle værdier. Da
9 mange teknologiske udfordringer er globale, er internationalt samarbejde, både i Europa og resten
10 af verden, nødvendigt for at beskytte og fremme disse værdier.

11

12 Digitalisering og teknologi handler om mennesker. Derfor skal vi være bevidste om, hvordan
13 digitaliseringen påvirker vores hverdag og vores samfund. Børn og unge skal inddrages i
14 udviklingen af det digitaliserede samfund og have plads til at være en del af samtalen. Børn og
15 unge skal fx kende sine digitale rettigheder, forstå brugen af AI, algoritmernes logik, samt vide,
16 hvordan man kan færdes trygt online og beskytte sit privatliv. Teknologiforståelse og digital
17 dannelse bør derfor prioriteres i langt højere grad, end det bliver i dag. Samfundet kan ikke antage,
18 at børn og unge er digitale eksperter, blot fordi den unge generation er født i en digital tid. Som
19 samfund skal vi have en ambition om en digital verden baseret på demokratiske værdier, hvor børn
20 og unge kan færdes trygt på alderssvarende platforme uden risiko for udnyttelse og i en balance,
21 hvor det digitale ikke overtager det fysiske liv.

22

23 Derfor mener DUF overordnet, at:

- 24 • Dét, der er ulovligt i den 'offline' verden, også bør være ulovligt i den online verden
- 25 • Techvirksomheder kan reguleres lige så vel som så mange andre virksomheder
- 26 • Tilgangen til at finde de bedste løsninger i en foranderlig teknologisk verden ikke sker
27 på en gang. Vi må derfor løbende teste og evaluere, hvad der virker
- 28 • Det digitaliserede samfund skal bygge på demokratiske rettigheder og værdier
- 29 • Samtalen om udviklingen af et digitaliseret samfund, både i det offentlige og private,
30 bør prioriteres og ikke afpolitiseres, da den spiller en afgørende rolle for, hvordan vi
31 indretter vores demokrati og samfund
- 32 • Den digitale verden som udgangspunkt skal bidrage positivt til børn og unges trivsel.
33 Derfor skal man arbejde ud fra et forsigtighedsprincip og med 'safety by design', hvor
34 der tages udgangspunkt i sikkerhed i designet, så børn og unge kan færdes trygt online
- 35 • Børn og unge kun skal være på digitale platforme med alderssvarende indhold

36

37

38

39 **Demokrati og samtale**

40 Demokratiet udspiller sig i dag også digitalt, både i den daglige dialog og som en væsentlig del af
41 demokratiets infrastruktur. Det er afgørende at etablere strukturer, der er fundamentalt
42 demokratiske og fremmer demokratisk udvikling, blandt andet ved at skabe gode muligheder for
43 digital deltagelse.

44

45 Derfor mener DUF, at:

- 46 • Samtalen er afgørende for demokratiet, og alle har et ansvar for at fremme en dialog på
47 digitale platforme, der er præget af nysgerrighed, åbenhed og gensidig respekt – både
48 strukturelt og kulturelt
- 49 • Ytringsfriheden er en grundsten i demokratiet, som ikke må knægtes digitalt, hvorfor det
50 kun bør være ulovligt indhold, der fjernes fra digitale platforme
- 51 • Digitale platforme forpligtes til at modarbejde lovlige ytringer, der skader den
52 demokratiske samtale og online trivsel, som hadtale og den hårde tone - dog på anden vis
53 end indholdsfjernelse
- 54 • Digitale værktøjer og platforme både kan fremme dialog og aktivisme på tværs af
55 landegrænser, men at det også kræver kritisk tænkning hos børn og unge for fx at undgå
56 falske nyheder og kriminalitet
- 57 • Nævn eller udvalg, som vurderer indhold og regler der, hvor vi færdes digitalt, bør være
58 demokratisk forankrede
- 59 • Lovovertrædelser i den digitale verden kan fremstå konsekvensløse, og derfor bør digitale
60 lovovertrædelser oftere håndhæves ved fx at opprioritere politiindsatser
- 61 • Vi som samfund skal fokusere på teknologiens magt og afklare, hvad AI må bestemme og
62 have adgang til
- 63 • Der bør være regler for brugen af data i det offentlige, så registre ikke sammenkøres og
64 algoritmer ikke udvælger sager til gennemsyn uden en individuel sagsvurdering

65

66 **Rettigheder og teknologiforståelse**

67 Rettigheder og teknologiforståelse er essentiel i respekten for det enkelte individ og er en
68 grundsten i demokratiet. Der mangler rettigheder i den digitale verden som klageadgang og
69 informationsfrihed. For at sikre en samfundsudvikling, der både understøtter demokratiske
70 rettigheder online og fysisk, mener DUF at:

71

- 72 • En ansvarlig udvikling af teknologien kræver, at børn og unge får en grundlæggende
73 teknologiforståelse, og har mulighed for at tilegne sig relevante kompetencer, der ikke
74 kompromitterer børn og unges privatliv
- 75 • Børn og unge skal eje sin data og have kontrol over, hvem der har adgang til den, samt
76 mulighed for at forhindre, at ens data videresælges til markedsføring

- 77 • Børn og unge ikke er digitalt indfødte og skal oplyses til at forstå digitaliseringen og
78 dynamikker på digitale platforme, og dannes til at navigere, have en holdning til og tage
79 aktive valg ift. teknologiens indflydelse på vores liv og hverdag
- 80 • Alle, herunder digitalt udsatte, skal kende sine rettigheder og forstå teknologien og de
81 bagvedliggende mekanismer i både den fysiske og digitale verden, samt kunne navigere
82 online og være kritisk
- 83 • Der er behov for at etablere regler for brugen af AI, især i forhold til anvendelse af børn og
84 unges data samt regulering af generativ AI
- 85 • Ungdommens digitale myndiggørelse skal sikres ved, at det skal være almen viden, hvad
86 børn og unges rettigheder er, samt hvor man kan søge hjælp, hvis de overskrives
- 87 • Det er afgørende, at børn og unge ved, hvordan man beskytter sit privatliv og sin sikkerhed,
88 og forstår, at man selv ofte er produktet, når en tjeneste er gratis
- 89 • Mangfoldighed og ligestilling skal være centrale principper i den digitale udvikling, både i
90 udviklingen af teknologien og i de magtrum, der er i techvirksomheder

91

92 **Demokratiske og ansvarlige techvirksomheder**

93 Den massive digitalisering af det danske samfund har placeret globale techvirksomheder på
94 centrale positioner i vores samfund. Techvirksomhedernes platforme kan i flere tilfælde beskrives
95 som kritisk infrastruktur, og de har stor indflydelse på vores samfund, trivsel, holdningsskabelse
96 og hverdag. Som samfund skal vi sikre, at techvirksomheder lever op til deres ansvar, og at deres
97 forretningsmodeller bygger på etiske og demokratiske værdier.

98

99 Derfor mener DUF, at:

- 100 • Der bør være et krav om, at alle har adgang til relevant, gennemskelig og let formidlet
101 information når man agerer digitalt, så beslutninger online træffes på et oplyst grundlag, fx
102 ved cookies
- 103 • Vi skal have en neutralitetsknop, så børn og unge kan nulstille alle visningspræferencer
104 baseret på platformenes algoritmer og data indsamlet om brugeren
- 105 • Digitale platforme skal have fokus på tilgængelighed for hele samfundet, herunder
106 mennesker med handicap og marginaliserede grupper
- 107 • Det skal være let og gennemskeligt for børn og unge at klage, hvis man har fået fjernet
108 (u)lovligt indhold eller ens profil nedlukkes på en platform
- 109 • Man let skal kunne komme i kontakt med techvirksomheder, hvis man fx har spørgsmål
110 eller ønsker at få fjernet indhold
- 111 • Særligt politikere og techvirksomheder har det overordnede ansvar for at digitale platforme
112 ikke påvirker demokratiet, børn og unges sikkerhed eller trivsel negativt

- 113 • Der skal sikres transparens i algoritmernes funktion, samt at algoritmer ikke diskriminerer,
114 udsender systematisk misinformation eller deepfakes, men i stedet understøtter en
115 demokratisk udvikling
- 116 • Det skal være gennemsigtigt, hvilken data man afgiver for adgang til digitale platforme, og
117 at der skal være alternative adgangsmuligheder. Man skal også kunne fravælge reklamer og
118 sige sig fri fra at ens data videresælges til markedsføring
- 119 • Vi skal have klare etiske retningslinjer for markedsføring og bl.a. forbyde retten til at bruge
120 data om borgernes politiske overbevisninger til markedsføring

121

122 **Trivsel og digital balance**

123 Børn og unges liv foregår i dag både fysisk og digitalt, men mange af de steder, børn og unge
124 færdes digitalt, sikrer ikke gode rammer for trivsel og udvikling. Der er bl.a. udfordringer med
125 tidsforbrug grundet fastholdelsesmekanismer og den høje grad af negativ sammenligning og
126 spejling, som digitale platforme muliggør. Samtidig giver platformene muligheder for at
127 kommunikere med venner og bekendte fra den fysiske verden samt finde nye fællesskaber.

128

129 Derfor mener DUF, at:

- 130 • Samtalen om børn og unges skærmtid skal nuanceres; der er mange balancer i brugen af
131 skærme, som handler om både mængden af tid, timing af brugen, samt indhold og
132 interaktion
- 133 • Det skal sikres, at børn og unge kun har adgang til digitale platforme med alderssvarende
134 indhold, så børn og unge ikke udsættes for fastholdende mekanismer eller skadeligt
135 indhold. Tilgængeligheden bør reguleres ved bl.a. velfungerende aldersverifikation
- 136 • Skoler, fritidstilbud, foreningsliv og andre arenaer, hvor børn og unge opholder sig, i
137 samarbejde med børn og unge skal tage stilling til skærmbrug, sætte rammer samt skabe en
138 god kultur og normer, der styrker et godt børne- og ungdomsliv
- 139 • Forældre og voksne skal tale med børn og unge om det digitale liv, men skal ikke overvåge
140 den digitale adfærd eller kompromittere børn og unges ret til privatliv
- 141 • Børn og unge skal have mulighed for ro og pauser fra skærmen og at der skal være steder i
142 børne- og ungdomslivet, hvor fællesskabet primært foregår fysisk og ikke digitalt, samt
143 skabes bedre rammer for, at børn og unge i højere grad vælger det fysiske fællesskab til
144 frem for skærmen
- 145 • Der skal skabes et mere mangfoldigt billede af det gode liv på digitale platforme, samt være
146 større opmærksomhed på udfordringen ved at kunne sammenligne sig med hele verden, så
147 børn og unge ikke oplever at føle sig utilstrækkelige
- 148 • Der skal skabes et mere mangfoldigt og naturligt kropsbillede på digitale platforme, og at
149 det skal fremgå på billeder, hvis de er blevet redigeret, eller hvis der er benyttet filtre

- 150 • Børn og unge, som er ofre for digitale seksuelle krænkelser, skal have ret til og mulighed for
151 gratis psykologhjælp
- 152 • Gaming og gambling skal skilles ad, og der skal være mere opmærksomhed på børn og
153 unges brug af spilplatforme, når der er skjult gambling gennem køb af skins og lignende

154

155 **Internationalt samarbejde**

156 Den digitale revolution sker på tværs af grænser med forskellig hastighed og udvikling i forskellige
157 lande. Vi betragter det som nødvendigt at samarbejde på tværs af både grænser, institutioner og
158 virksomheder for at skabe meningsfulde rammer for den digitale samtale og teknologisk udvikling.

159

160 Derfor mener DUF, at:

- 161 • Digitale platforme bør betale skat i de lande de opererer i
- 162 • Der skal skabes plads til konkurrence og nye idéer ved at forhindre monopoldannelse,
163 samtidig med at vi beskytter børn og unges rettigheder og sikrer, at techvirksomheder ikke
164 får mere magt og ejerskab
- 165 • Det er problematisk, at unge globalt har forskellig adgang til digital infrastruktur, hvilket
166 skaber ulige muligheder for at benytte de virtuelle værktøjer og platforme, der muliggør
167 lige demokratisk deltagelse og udvikling i samfundet generelt
- 168 • Udfordringerne er grænseløse og bør derfor fordre samarbejde om lovgivning først og
169 fremmest i EU dernæst globalt, men det er også nødvendigt at have indsatser lokalt og
170 nationalt
- 171 • Data skal kunne bevæge sig frit på det åbne internet uden prioritering af trafik fra
172 internetudbydernes side
- 173 • Digitalisering er et vigtigt redskab i den grønne omstilling, men at digitale løsninger, AI og
174 data også medfører et stigende energiforbrug. Vi skal sikre, at teknologien bidrager til en
175 bæredygtig fremtid frem for at belaste klimaet